

任天堂

ファミリーコンピュータ™

ルーカス フィルム ゲーム

LUCASFILM GAMES™

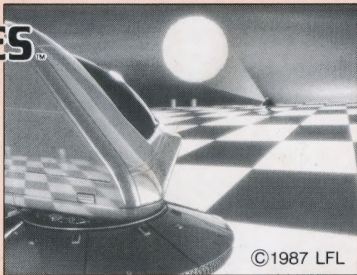
*ballblazer*™

ボールブレイザー

取扱説明書



R55V5911 (PNF-BZ)



©1987 LFL

TM & ©1987 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved.  
Activision Authorized User.

ご使用の前に取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。

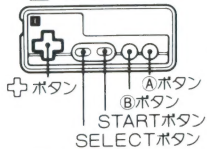
なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

## ●使用上の注意

- 1)精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 2)端子部に手を触れたり、水にぬらすなど汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- 3)シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油ではふかないでください。
- 4)テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをしてください。
- 5)長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。

## ✦コントローラー各部の名称と操作の説明

### ○Ⅰコントローラー

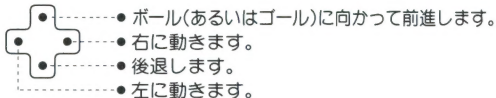
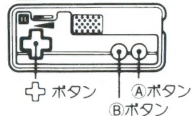


\* オレンジ色のロトフイルを操作する場合はⅡコントローラーを使用してください。

\* 紫色のロトフイルを操作する場合はⅠコントローラーを使用してください。

SELECTボタン (ロトフイルの操作)

### ○Ⅱコントローラー



○③ ボタン▶シュートします。

○スタートボタン▶ポーズがかかります。

## ✦ストーリー

時は西暦3097年。君は宇宙で最もスピード感にあふれ、ずば抜けて人気のあるスポーツの競技者である。

秒速50メートルを越えるスピードで競技場の表面すれすれを飛ぶホバークラフト状の小型宇宙艇ロトフオイルに、君と君の対戦相手は乗り込んでいる。内容は単純だ。制限時間内にできるだけ得点を稼いでチャンピオンになることだ。

今回初めて地球からの生物（人間）が、数知れない予選を勝ち抜き、いまここカラクソン星とカラマル星の無重力空間で決勝戦が行なわれようとしている。

さあ、地球の名誉とマスタープレイザーという究極のタイトルを賭けて、戦いに挑んで下さい。

## ✦ゲーム方法

「ボールプレイヤー」は未来のサッカーです。敵と向かいあい、空に浮いている球を取り、それを敵のゴールに入れると得点になるというゲームです。

君と競技相手は小型宇宙艇ロトfoilにシートベルトで固定されています。画面は上下に区切られ、2台のロトfoilの操縦席から見た光景がそれぞれ表示されます。だから、自分は敵、敵は自分しか見えない。

競技場は、縦275メートル×横105メートルで、5メートルごとに格子縞になっています。約2メートルの高さに浮いている球（プラスモブと呼ばれている。）をロトfoilで取り、ゴールをめざして突進しシュートします。

制限時間内に1点でも多く得点した方が勝ちです。同点の場合は、どちらかが先に得点するまで試合は続行されます。また、時間内であっても10点ストレートにとれば勝ちとなります。

## ✦ゲームを始める前に

- ①ファミリーコンピュータの電源がOFFの状態であることを確認した後、「ボールプレイヤー」のカセットをセットします。
- ②ファミリーコンピュータの電源をONにします。
- ③デモが始まります。ここでスタートボタンを押して下さい。
- ④Bボタンを押して下さい。次のオプションのうちいずれかが点滅します。
  - ・上側スクリーンのプレイヤー（左）
  - ・ゲームタイム（まん中）
  - ・下側スクリーンのプレイヤー（右）

**ゲームタイム** が点滅している時

SELECT ボタンを押すと試合時間を1分から9分までの間でセットすることができます。

左のプレイヤー	} が点滅している時
右のプレイヤー	

SELECT ボタンを押すことによって、人間(HUMAN)か、コンピュータ(DROID)を選ぶことができます。コンピュータを選んだ場合、レベルは1(やさしい)から9(むずかしい)まであります。

\* B ボタンを押すごとに点滅はゲームタイム⇒右プレイヤー⇒左プレイヤーの順で点滅します。

### 注意!

コンピュータ対コンピュータを選択して、観客の立場で試合を楽しむことができますが、星間ボールプレイヤー協会は、コンピュータ同志の試合に賭けることを厳禁しています。

## ✦ゲームの遊び方

### ①STARTボタンを押す

競技場の中央に球（プラスモーブ）が投げ込まれゲームスタート！

### ②✦ボタンの上部を押し続ける

ただ前進し続ければ球（プラスモーブ）に追いつくことができる。ロトfoilにはコンピュータが積まれていて、常に球に向かうようにプログラムされているのだ！

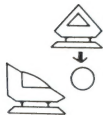


### ③球（プラスモーブ）をつかまえる

ロトfoilが球に近づくと自動的にそれをつかまえるゾ。球の色が自分のロトfoilの色に変化し



て、スクリーンのセンターにあれば、球を完全につ  
かまえた状態だ。



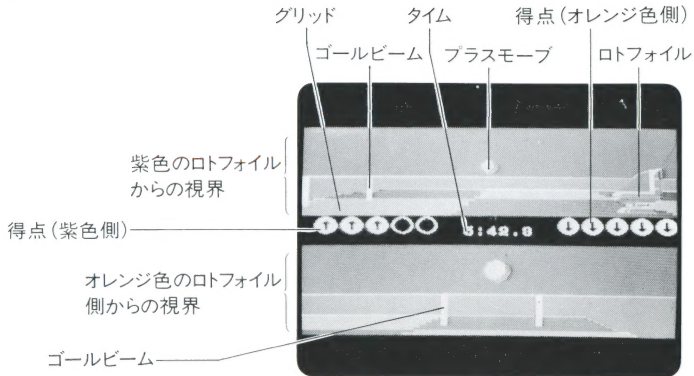
#### ④ ゴールへ行く

いったん球をつかまえると、前進するだけで今度は  
自動的にゴールへ向う。(ただ前進あるのみ!)

#### ⑤ ④ ボタンでシュートします。

ポールとポールの間に球を入れろ! シュートした距  
離によって得点が違うゾ。

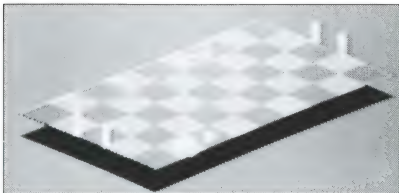
- オーバーザホライゾンショット(ロング)… 3点
- 有視界ショット(中距離)…………… 2点
- 近距離ショット(ショート)…………… 1点



## ✦競技場

**グリッド** = プレイフィールド

- ひとつの正方形は  $5 \times 5$  m。
- グリッドの面積は  $55(275\text{m}) \times 21(105\text{m})$
- グリッドの曲率は高さ 2 m の物体を 80 m 以内で見ることが可能。
- 目に見えない電子境界線がグリッドをとりまいて、プラスモーブ（球）とロトfoilがグリッドから出ないようにしてある。



**ゴールビーム** = ゴール

- グリッドの両端に 1 セットずつ存在する。
- 毎秒 5 m で動き、最初 12.5 m の間隔を保つ。

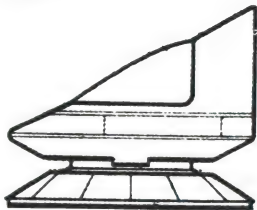
- 間隔はゴールがスコアされるたびに狭くなる。

**プラスモーブ** = ボール

- 直径5/8m、重さ1,000kg
- 通常は黄色になっている

**ロトfoil** = 競技用小型宇宙艇

- 高さ2 m、重さ300kg
- 巡航速度は毎秒50m
- ロトfoilは、塔載されたコンピュータにより、自動的に回転してボールに向う。この現象をロトスナップという。同様に、ボールをとらえるとロトスナップしてゴールに向う。



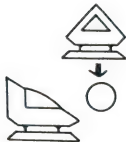
# 〔ロトスナップ〕



① 前進しつづけると……



② 自動的に90°回転しているのだ！

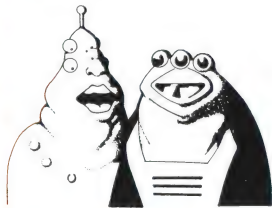


③ そしてボールに向う。

# ✦ザルタ(ミノタウル人)<sup>じん</sup>VSクロケット(地球人)<sup>ちきゅうじん</sup>

スラン

「宇宙の皆さん、3097年度ボールプレイヤー決勝戦によるこそ、ウォイス・オブ・サウオイトのスラン・スタリングです。今日の宇宙放送は、近年の偉大なマスタープレーヤーの1人で、現在は、オメガ植民地の総



督である、アーボスター・キプリングさんをお迎えしてお送りいたします。ようこそ、アーボスターさん、こうしてお話しするのは、トーナメントの賞金で、オメガ植民地を手に入られて以来ですね、どうですか、惑星系のオーナーというのは。」

アーボスター 「スラン、<sup>たし</sup>確かにいいもんですが、しかし、<sup>ときどき</sup>時々、また昔のよ<sup>むかし</sup>

うに、ロトfoilに乗って、普通のプレイヤーみたいに、グリッドを走り回りたい気分にもなりますね。」

スラン

「アーボスターさん、今回初めて、地球人が星間競技の決勝戦まで進んできたのですが、勝利のチャンスをどうごらんになっていますか。」

アーボスター

「正直言って、むずかしいと思います。彼ら地球人たちは若い種族ですよ。なにしろゲームが考案された頃にはまだ、自分達の惑星の大気圏から出られなかったんですから。」

スラン

アーボスター

「何世紀も前のことです、スラン。大狂気の時代の終り、まだ戦争のあった頃、宇宙の暗黒の闇の奥深くで行なわれていた空中戦では、攻撃を瞬時にかわしたり、プラズマ空電が炸裂するのをエネルギーシールドでもちこたえたりといったような接近戦になると、恐ろしいほどの重力波の中で宇宙艇を

あやつ 操らなければならなかったのです。宇宙艇での重力波は首ぐ  
らい、いとも簡単にへし折ってしまうほどのものだったので  
すよ。」

スラン

「それで新しい種族が現れたのですね。太い首、より短い神経  
結合、三重壁の肺。」

アーボスター

「そういうことですね。もちろん！ 一部は、時代遅れの遺伝子  
工学によったものですが。しかし、ボールブレイザーは、実  
際の軍事訓練から発達したもので、我々のロトフォイルのよ  
うな宇宙艇を使い、フォースフィールドは、方向と加速の急  
激な変化をシミュレートしたものでしたのです。これは実に  
命がけのもので、結局宇宙の実戦に出られる戦士1人につき  
新兵10人をおシャカにってしまったのです。ありがたいこと  
に、大狂気の時代は、過去のこととなって、この素晴らしい  
スポーツが残されたというわけですね。」



スラン

「あなたのようなマスターブレイザーは、ギャラクシー内の生物の中で最も発達した神経組織をもっているというのは本当ですか。」

アーボスター

「うーん、スラン、それはちょっとどうかな。ドロゴン<sup>せいす</sup>星に住むスキリアの毒<sup>どく</sup>ヘビ<sup>が</sup>狩りの連中<sup>れんちゅう</sup>。彼ら<sup>かれ</sup>なぞ、実際に手<sup>じっさい</sup>で毒牙<sup>てどくが</sup>をつかむんだが、実<sup>じつ</sup>にす早い<sup>はや</sup>もんですよ。」

スラン

「ご謙遜<sup>けんそん</sup>を、アーボスターさん。」

アーボスター

「(深く<sup>ふか</sup>ため息<sup>いき</sup>をつき) スラン、ボールブレイジングというの<sup>は</sup>、単なるスポーツじゃなくて神経組織<sup>しんけいそしき</sup>をてつて<sup>てき</sup>いる<sup>くんれん</sup>的に訓練することなんです。塔載<sup>とうさい</sup>されたコンピュータが艇<sup>ふね</sup>を90度<sup>ど</sup>口トスナップさせる時<sup>とき</sup>に、混乱<sup>こんらん</sup>せずに、しっかりしているというのが一番<sup>いちばん</sup>むづかしいところです。しかし、その価値<sup>かち</sup>はありますね。一度<sup>いちど</sup>ボールブレイジングのペースになれてしまえば、ギャラクシー内の他のことなどまるでお遊び<sup>あそ</sup>のようなもので

すよ。」

スラン

「お話の途中すみませんアーボスターさん。2台のロトフオイルが競技場に誘導されてきました。紫が、地球のフクロケット、オレンジが、ミノタウル系を代表するザルタです。バックに聞こえますのは、伝統の「グリッドの歌」です。もちろん自動即興演奏によるものです。」

アーボスター

「過去のマスターブレイザーたちによるものですね。他のマスターたちのものにまざって私のも聞くことができるのは大変名誉なことです。」

スラン

「双方のロトフオイルが最初のフェイス・オフのための位置につく間、過去のマスターブレイザーの音楽のエッセンスが流れています。そして、ギャラクシー最高の2人のポールブレイザーたちが、じっと下の方のグリッドを見つめながら「歌」に耳を傾けています。ところで、ザルタは予選のころから注

目を集めていましたね。」

アーボスター 「<sup>たし</sup>確かにそうでした。あのウロコに<sup>おお</sup>被われたミノタウル人は、<sup>じん</sup>レベル9のドロイドを1分以内でやっつけることができるのですから。しかし、ドロイドをやっつけられるといっても必ずしも人間をやっつけられるとは限りませんよ。宇宙どこへ<sup>かなら</sup>行ってもボールプレイヤーゲームのルールはひとつ——3分<sup>さん ぶん</sup>間、プレイヤー1人、勝利者1人。」

スラン 「わくわくさせる言葉ですね、アーボスターさん。さあ始まりました！ プラスモーフが左からブラスト・インされました。ザルタ・フクロケット両者ともすでに加速を始めています。両者ともボールが現れる前からスティックを一杯に前に倒していました。」

アーボスター 「ドライブ・ドライブというあのフリーボールのリズムを<sup>き</sup>聞いているのです。」

スラン 「さあ、クロケットのロトフォイルがボールをプルフィールドにとらえ、右に、ゴールに向っています。ザルタをよけようとしています。」

アーボスター 「ゴールは、もちろん、ボールが発射（はっしや）されたのと同じ方向（おな ほうこう うご）に動いています。」

スラン 「さあ、クロケットはゴールを見つけましたが、反対方向に向いています。後方（こうほう）に向ってザルタを出しぬきました。ゴールビームがホライゾンの向うに消えてしまったはずの場所にもどりました。とにかくブラストします。やった！早いオーバー・ザ・ホライゾン・ショットで、地球人に3ポイント。」

アーボスター 「ゴールが狭まる前（せば まえ はや）に早めにオーバー・ザ・ホライゾン・ショットを決めるべきですね。スラン。」

スラン 「アーボスターさん。あなたは、オーバー・ザ・ホライゾン・ショットを完成させたとされていますが。」

アーボスター 「結局<sup>けっぎょく</sup>だれかがしなければならなかったことですよ。」  
スラン

「オーケー。第2回<sup>だいにかい</sup>目のフェイス・オフです。ボールは、今度は右からブラスト・インされます。ミノタウル人がボールをとりました。ロトfoilがローテート（回転）してゴールに向いました。」

アーボスター 「優れたプレーヤーは、こういったロトスナップの<sup>とき</sup>時にも方向<sup>ほうこう</sup>感覚<sup>かんかく</sup>を失<sup>うしな</sup>わないものです。よし、前進<sup>ぜんしん</sup>、前進<sup>ぜんしん</sup>。」

スラン 「しかし、クロケットが横から追いついてきます。ミノタウル人のロトfoilのパワーの一部が、作動しているブルフィールドにとられています。しかし、クロケットはまたブッシュフィールドを使<sup>つか</sup>っていません。」

アーボスター 「いいプレイですね。なるべく近<sup>ちか</sup>づいて、あの電<sup>でん</sup>磁<sup>じ</sup>ブザー<sup>おん</sup>音を<sup>かくじつ</sup>確実にヘルメット内<sup>ない</sup>で聞<sup>き</sup>いてからブラストしようというわけです。「ブザー音<sup>おん</sup>を最大限<sup>さいだいげん</sup>まで」が私の惑星<sup>わかし</sup>で子供達<sup>わくせい</sup>に教<sup>こどもたち</sup>え

ている<sup>ことば</sup>言葉です。」

スラン

「よし、クロケットのブラストで、ミノタウル人からボールが離れました。しかし、ザルタとり返します。クロケット、ブロック、やりました。地球人をまっすぐかすめて、ゴール。ザルタに2ポイント。」

アーボスター

「地球人<sup>ちきゅうじん</sup>による、ゴールと相手<sup>あいて</sup>との中間<sup>ちゅうかん</sup>にいるという、古典<sup>こてんてき</sup>的なゴールディフェンスですね。しかし、いい角度<sup>かくど</sup>からのショットにはかないません。」

スラン

「アーボスターさん。今日は、両者とも得点<sup>とくてん</sup>が早いですね。」

アーボスター

「そのとおりですね。彼<sup>かれ</sup>らは12才<sup>さい</sup>の時から競技<sup>きぎ</sup>をしています。これが地球人<sup>ちきゅうじん</sup>にとって、一躍<sup>いちやく</sup>ギャラクシーに名<sup>な</sup>をあげるチャンスなので、若い<sup>わか</sup>クロケットにかける期待<sup>きたい</sup>にも大きなものがあると<sup>おも</sup>思いますよ。」

スラン

「3回目のフェイス・オフ(対戦)です。ボールは、こんどは右

からです。双方のロトfoilが追いかけます。クロケットが、ザルタよりマイクロ秒早く追いつきます。しかし、すぐにはボールをとらえません……。」

アーボスター 「今見ているのは、見事なプッシュフィールド・ドリブルです。クロケットは、ボールをとらえれば、パワーの一部を失ってしまうのを知っているので、プッシュフィールドを作動させたままにしているわけです。ボールに近づくたびに、プッシュフィールドが、ボールを前方に押しやるのです。地球人の見事なコントロールですが、しかし、スコアするにはいったんボールをとらえなければなりません。」

スラン 「さあ、ボールをとらえました。視界の左にボールをもっていて、ブラスト……。」

アーボスター 「はずれました。電子境界に当ってはね返って、ゴールビームの左に。ザルタ加速してボールをとらえます。」

スラン 「クロケットはすでにもどり始めています。ブロックしようと思いますが、ザルタはずっと前方です。」

アーボスター 「地球人のやり方は正しいですね。効果的なディフェンスの鍵は、とにかく動き回ることです。」

スラン 「信じられません！ザルタのアングルショットです。ボールは、電子境界に当たってはね返り、グリッドにもどります。ザルタは地球人をまわり込んで、ボールをとらえ、ゴールのまん前に出ます。」

アーボスター 「ブラスト！ブラスト」

スラン 「やりました。ホライゾンが得点を示す電磁パルスで点滅します。ミノタウル人またポイントです。アーボスターさん、何かコメントは。」

アーボスター 「得点は大差ないようですが、明らかにザルタは、ずば抜けたプレイヤーのようですね。数億もの地球人が落胆しているも



の<sup>おも</sup>と思います。」

スラン

「全くその通りです。次の2分間、ちっぽけな太陽系に散らばった数十億の地球人たちははるかかなたからの宇宙放送の一語一語にしがみつки、フェイス・オフのたびに希望がわいてはかき消されます。ミノタウルのザルタは、地球人にほとんど得点を許しません。さて、残された時間は、15秒以内。地球人クロケットは、1対9とひきはなされています。フェイス・オフが始まります。」

「さあ、最後のフェイス・オフです。時計が回り始めます。ボールが右からブラスト・インされます。地球人の動きに注目してください。」

アーボスター

「クロケット、ボールをとらえて、ゴールに向<sup>しか</sup>って突進<sup>とっしん</sup>……しかし、後退<sup>こうたい</sup>して、ザルタの裏<sup>うら</sup>をかいています。」

スラン

「最後の秒読みが始まりました。」

アーボスター 「<sup>ごういん</sup>強引な<sup>なが</sup>ロング<sup>ちんしゅく</sup>ショットです。」  
—長い沈黙—

スラン 「信じられません! やりました! ホライゾンが点滅しています  
時計が2.5秒前で止まっています。地球人に3ポイント。スコ  
アは、4ポイントとなり、それに対し、ザルタは、6ポイン  
ト。」

アーボスター 「スラン、これは<sup>れきしでき</sup>歴史的なことですよ。もう1ポイントでスコ  
アは5対5になり、ゲームは<sup>えんちやうせん</sup>延長戦<sup>はい</sup>に入ることもありえるの  
ですから。」

スラン 「フェイス・オフ、ロトフォイルは、それぞれのゴールの前。  
ボールが毎秒600mでプラスト・インされます。地球人が突進  
します。そして……。」

アーボスター 「<sup>ぜいりゅう</sup>1秒、ザルタがボールをとらえました。<sup>じかんかせ</sup>時間稼ぎ<sup>こうたい</sup>に後退して  
います。」

スラン

「試合終了です。時計がゼロを指しました。地球人のロトfoilは、慣例に従って、敗者のペナンスに送り出されます。小惑星をとりまく大気は、勝利者ミノタウル人の色に輝いています。」

アーボスター

「見事な試合でしたね、スラン。私は……。」

スラン

「ちょっとまってください。ザルタは、グリッドにとどまって地球人のロトfoilが競技場を出るのに、つきそって送り出していますが、このようなジェスチャーは、このトーナメントでは何世紀も見なかったことと思いますが、アーボスターさん。」

アーボスター

「誕生したばかりのマスターブレイザーが、頭角を現しはじめていいる種族に敬意を表しているんですね。スラン、地球人については、これから、もっと、もっと話題にのぼることになるとおもいます。数千年もすれば、地球人たちは、本当に手ご

きょうそう あい て  
わい競争相手となりそうです。」

スラン

「どうもありがとうございました。アーボスター・キブリングさん。こちらは、ヴォイス・オブ・ザ・ヴォイドのスラン・スターリングです。ローカル宇宙放送にお返しいたします。次の恒星サイクルに、同じ場所で、同じゲームでお会いいたしましょう。宇宙唯一のゲーム、ボールブレイザー、3分間、プレイヤー2人勝利者1人！」

## ✦ザルタとのインタビュー

スラン 「サルタさん、大変な試合でしたね。」

ザルタ 「<sup>じつ さい</sup>実際<sup>いっ たい せん たい</sup>まいったよ。一体全体、あの地球人<sup>ち きゅう じん</sup>てのはどこから来<sup>き</sup>たんだ。」

スラン 「主系列<sup>しゅ けい り</sup>からちよつとはずれた何のまてつもないGクラスの星<sup>ほし</sup>からです。」

ザルタ 「すごいブレイザーだ。<sup>やっ ぽ</sup>奴の<sup>しん けい さい</sup>神経細胞<sup>しん けい さい</sup>はワープのスピードでぶっ飛<sup>と</sup>んでいるにちがいないね。」

スラン 「しかしそれも十分に速くはなかったわけですね。ザルタさん、トーナメントの規則に従い、これで引退されるわけですが、何か、有<sup>あ</sup>意<sup>い</sup>なブレイザー達に一言<sup>いち げん</sup>秘決<sup>ひ けつ</sup>などありましたら。」

ザルタ 「地球人<sup>ち きゅう じん</sup>たちに使<sup>つか</sup>われないのならな。」



スラン 「もちろん。」

ザルタ 「オーケー。昔からのミノタウルのオーバー・ザ・ホライゾン・ショットのトリックというのはこうだ。ゴールムービーがまだ見えるうちにシュートするんだ。ブラストの反動で、ホライゾン外に押し返される。そして、スコアは、プラスムーブが実際にゴールを通過する時にロトfoilがどこにあるかで決るんだ。2ポイントのところを3ポイントにするギャラクシー最高のトリックだ。」

スラン 「2分目に地球人からのがれた方法についてはどうですか。」

ザルタ 「簡単さ。ボールをもって進んでいる時、奴がぴったり後についてくるのが分った。ほとんど、奴のスクリーンが俺の艇を真中にとらえているのが見えていた。だから、ブラストしてボールを前に出し、俺は後もどりして奴を押しもどす。そして又、先にボールをとるわけだ。」

スラン 「ゴールの接近戦については。」

ザルタ 「アーポスターから色々習ったんだが、プラスモーブを使っているんだが、境界に向い合っていて、シュートするには後退しなければならぬ様な時には、スティックを前に倒したままにしてブラストする。そうすれば3ポイント区域まで押し返されて、はね返されてきたボールをまたとらえることができるんだ。」

スラン 「初めたばかりの初心者たちに何か。」

ザルタ 「とにかくグリッドに出て行くことだ。そして、ゴールビームの外側をねらって練習するんだ。ゴールした時の一連の手順をふむかわりに、プラスモーブは、ただはね返ってくるので、短時間にうんと練習できる。」

スラン 「何かほかには。」

ザルタ 「ああ、地球人にはなるべく近ずかんことだ。どうも、俺は、奴らは実に手ごわい連中になるような気がするんだ。」

## ✦フォースフィールドについて

- ▶ ブレイザーは、フォースフィールドを理解しない限り、ゲームを理解することはできません。あなたのロトfoilが、大きなクッションで囲まれているのを想像してみてください。それが、バンプフィールドです。相手のロトfoilのような物体は、これにはね返されてしまいます。
- ▶ プラスモブが約7.5mほどに近づくと、プルフィールドが作動します。クッションがへこんでボールをとらえるような感じです。これは、なかなかうまくできたフォースフィールドで、スナップして回り、ゴールに向うとゴール側にボールをとらえて、そのセンターにすえます。これで、あとは突進してゴールすればよいのです。



▶ 最後<sup>さいご</sup>に発射<sup>はっしゃ</sup>ボタンを押して、プッシュフィールド<sup>お</sup>を作動<sup>さどう</sup>させます。大きなエネルギー<sup>おお</sup>のクッション<sup>おお</sup>が突然<sup>とつぜん</sup>前<sup>まえ</sup>につき出す<sup>だ</sup>ような感じ<sup>かんじ</sup>です。プラスモード<sup>おん</sup>が10m以内<sup>い</sup>にある<sup>ない</sup>時<sup>とき</sup>のみ働<sup>はたら</sup>きます。ブザー音<sup>おん</sup>を聞<sup>き</sup>くことにより、プッシュフィールド<sup>し</sup>が使える<sup>つか</sup>範囲<sup>はんい</sup>にボール<sup>ちか</sup>が近づ<sup>ちか</sup>づいたかどう<sup>し</sup>か知<sup>し</sup>ることができます。



図1 バンブフィールド

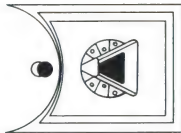


図2 ブルフィールド

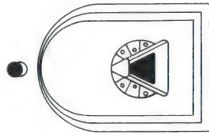


図3 プッシュフィールド

## ● オフェンスについて

オフェンスとは、ボールのコントロールです。プラスモーブの扱いを学ぶことです。フェイス・オフで、**+**ボタンの上部を押し、突進してプラスモーブをとらえてください。あなたの側の色に、色が変わります。ロトスナップしてゴールに向います。ボールをとらえてすぐにブラストしてはなりません。ロトスナップを待ち、方向を確認してからゴールビームに向かってください。ゴールビームは、ボールがブラスト・インされた方向に動いています。

スクリーンを見て、プラスモーブをゴールビームの中間をねらってブラストしてください。ゴールに近い所からだとは1ポイント、離れた所からは2ポイント、ゴールビームが実際に見えない所からだとは3ポイントです。スコアのたびにゴールビームの間隔が狭まるので、最初に、2ポイント、3ポイントをねらう方がよい。10ポイント先取すると完封勝ちですが、そうでない普通の場合は、ゲーム時間終了時に、ポイントの多い方の勝ちです。

タイの場合は延長戦となり、先に得点した方の勝ちです。

感じをつかんだら、アングル・ショットを試してみてください。プラスムーブをスクリーンの片側にもってゆき、ブラストします。ボールはその方向に進みます。ブロックを切りぬけるには、このアングル・ショットを使います。電子境界にボールをあててはね返らせ、相手のロトフォイルをやり過ぎて、突進して再びボールをとらえるのです。

上達したら、プッシュフィールド・ドリブルを試してみてください。プラスムーブに近づいたら、発射ボタンを押したままにしておくのです。25%ものエネルギーを使ってプルフィールドにとらえるかわりに、プラスムーブを正面で突きながら進み、ゴールにブラストしたい時に、ボールをとらえればよいのです。

## ●ディフェンスについて

最高のプレーヤーでさえ、ボールを常にもっているわけではありません。ボールをもっていない時は、ディフェンスにまわるしかないわけですが、その方法は2つだけです。ブザー音おんを聞いて相手のボールをブラストするか、ブロックするかです。

相手を追いかける時は、すぐ背後はいごについてはいけません。横から割って入り、ブザー音おんでボールをブラストします。そして相手を離れたボールをつかまえなければなりません。ブザー音おんを聞けば、ボールをブラストできる範囲はんいにいることが、分るのですが、近づけば近づくほどブザー音おんが大きくなり、ブラストも強力きょうりよくになります。

ブザー音おんで相手のボールをブラストする時に最もむずかしいのは、ロトスナップしてボールに向う時です。ロトスナップをくり返している間、ロトスナップの音おとに耳みみをすませて方向ほうこうが変った事ことを知り、そして相手に追いついたら、どちら側かたわにいるのか知っていなければなりません。こうして話す

より、実際にやってみた方が早いと思います。


ブロックは、少なくとも初心者にとっては、よりむしろ難しいディフェンスです。ブロックとは相手とゴールとの間にいることです。相手をスクリーンの真中にとらえておいてください。私は、いつも、テレパシー的に、相手のロトfoilからの視界を知って、相手とゴールビームのちょうど中間コースにいれるようにします。あなたにもできるとおもいます。

## Rotofails

- Two meters high, with footpad 2.5 meters in diameter
- Mass = 3000 kilograms
- Two-axis thrusters, cruising velocity = 50 meters/second
- Rotosnap: On-board computer automatically rotates Rotofail 90 degrees to face ball. Rotofail rotosnaps to face goal when you capture the ball.



OK, the Rotofail is a...  
 1. The Rotofail is a...  
 2. The Rotofail is a...  
 3. The Rotofail is a...  
 4. The Rotofail is a...  
 5. The Rotofail is a...



Ballblazer was created by the Lucasfilm Games Division. David Levine created the concept, directed the project and designed and implemented the screen graphics, physical dynamics, control structures, and mainline program. Peter Langston, the Games Group Leader, designed and implemented the sound effects and practice Droid intelligence, composed and programmed the music, and helped devise the game play mechanisms and strategy. David Riordan and Garry Hare of Search and Design contributed game design elements and game rules. Charlie Kellner helped conceptualize game dynamics. Ideas and support were provided by other members of the Games Division: David Fox provided aesthetic support and Gary Winnick contributed to the Rotofoil design and the introductory animation. The game Was converted from Atari Home Computer to Family Computer TM by Tadashi Hino. Japanes director: Matuhiro Jinno. Special thanks to George Lucas.

TM & ©1987 LUCASFILM LTD. ALL RIGHTS RESERVED  
ACTIVISION, INC., AUTHORISED USER



ファミリーコンピュータ・ファミコン®は任天堂の商標です。

## お問合せ

〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング3F  
株式会社ポニーキャニオン PONYCA事業部